


# LEVIATHAN

A Space Game inspired by the Z Z Top Video 'Rough Boy'.
Featuring:
Left and Right Diagonal Scrolling Landscapes
Totally Manoeuvrable LEVIATHAN Spaceship: it flies, it shoots, it flips!
True Perspective Graphics: be amazed as LEVIATHAN passes behind land based hazards.
Ground Cannon, Flack Machines, Lightning Bolters and Masses of Aliens.
Dazzling Music and Continuous Sound FX.
Progressive Skill Levels

Programmers: Nick Vincent – **Amstrad**
Gareth Briggs – **Spectrum**
Graphics: Richard Hare, Colin Brown, Michael Hedley, Paul Docherty and Mark Kelly
Music and Sound Effects: David Whittaker
Game Idea: Philip Morris
Game Title: Ralph Frumin

LEVIATHAN is an ENGLISH SOFTWARE TEAM PRODUCTION.

Leviathan takes you thirty three seconds into the future, where pop videos inspire crazy fantasies in the minds of ordinary people. Your objective (we were going to call it a mission, but that's a bit pretentious, don't you think?) is to seek out and destroy enemy ships in three excitingly different planet zones:

MOONSCAPE (LEVIATHAN Master Program)
CITYSCAPE (Landscape 1)
GREEKSCAPE (Landscape 2)

Each zone must be crossed, LEVIATHAN destroying all the enemy ships in each zone within the allotted time. If successful, select the next skill level, or cross to the next zone, if you dare.

You have limited fuel (audible warnings will keep you on your toes), unlimited missiles, 5 lives plus a bonus life every 5000 points, and must have the will to succeed! Extra fuel can be collected by landing on the arrows near the fuel pods in the CITYSCAPE, and in all three 'SCAPES you can shoot the spinning FUEL CUBES (FCUBES) in the space sectors.

Watch the diagonal arrows flashing green to guide you in the right direction to find those elusive aliens, and keep your 3 smart bombs in reserve: you can use them to eliminate all your enemies!
(Smart bombs that also blow themselves to smithereens are not really that smart, but they do play their small part in the short history of space shoot-'em ups).

The timer will monitor your gameplay: if it runs out, you will just have to start again. Sorry!

# LEVIATHAN LOADING INSTRUCTIONS

**Amstrad**
**Cassette**
Press the CTRL and the small ENTER key, then press PLAY.
**Diskette**
Type RUN"LEVI, then press the LARGE ENTER key.

**Spectrum**
Type LOAD"" and ENTER; press PLAY on recorder.

The 128K version has full 3 Channel Music and Sound Effects.

## CONTROLS

Use a joystick to control the ship and firing, plus:

### AMSTRAD

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Q:** | Up | **SPACE** | Fire |
| **A:** | Down | **Tab:** | Smart Bomb |
| **O:** | Left | **Return:** | Central Monitor |
| **P:** | Right | | |

Change direction: Press SPACE, and either the Q or A key, depending on which direction you are flying.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **F1:** | Load Moonscape | **F:** | Freeze/Unfreeze Game |
| **F2:** | Load Cityscape | **R:** | Reset Game |
| **F3:** | Load Greekscape | | |

In the Amstrad version, to collect fuel, shoot the spinning cubes in the space sectors.

### SPECTRUM

| | | | |
|---|---|---|---|
| **A:** | Left | **H:** | Freeze/Unfreeze game |
| **S:** | Right | **J:** | Reset to OPTIONS SCREEN |
| **D:** | Down | **K:** | Reset to Title Screen (128 Version only) |
| **F:** | Up | **G:** | Fire |

**Enter Key:** Smart Bomb

Change Direction: Press G, and the D or F keys, depending on which direction you are flying.

For those of you who are just too impatient, wanting to know the exact shape, colour and appearance of all your enemies, before you've even been confronted by them, watch the CENTRAL MONITOR at the start of each new game: lo and behold ten different aliens for all to see!

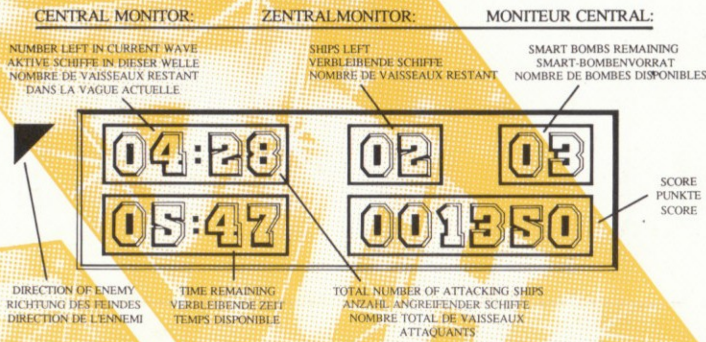
# SPECTRUM

CENTRAL MONITOR: ZENTRALMONITOR: MONITEUR CENTRAL:

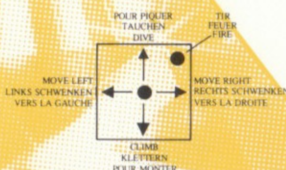



# AMSTRAD

CENTRAL MONITOR: ZENTRALMONITOR: MONITEUR CENTRAL:

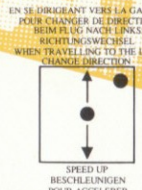



JOYSTICK CONTROLS: JOYSTICK-BEDIENUNG COMMANDES A LA MANETTE DE JEUX










## LEVIATHAN

Ein Weltraumabenteuer, angeregt durch das Z.Z.Top Video 'Rough Boy'
Spezialeffekte:
Links/Rechts diagonal rollende Landschaften
Komplett manövrierfähiges LEVIATHAN Raumschiff: es fliegt, es feuert, es flippt!
Echt perspektivische Grafik: brillant, wie LEVIATHAN um die terrestrischen Hindernisse kurvt.
Kanonen, FlackAbwehr, Laserblitze und jede Menge Aliens
Supermusik und Soundeffekte
Zunehmend schwierigere Spielstufen

Programmierer: Michael Hedley
Grafik: Richard Hare, Colin Brown, Michael Hedley, Paul Docherty und Mark Kelly
Musik und Toneffekte: David Whittaker
Spielkonzept: Philip Morris
Titel: Ralph Frumin

LEVIATHAN ist eine Teamproduktion von ENGLISH SOFTWARE

Leviathan entführt Sie 33 Sekunden in die Zukunft, wo Popvideos den normalsten Leuten die verrücktesten Ideen in den Kopf setzen. Ihr Ziel (in guter Abenteuertradition muß es wohl "Mission" heißen, auch wenn das etwas hochgegriffen scheint) ist es, die Feindschiffe in drei faszinierenden Planetenzonen aufzuspüren und, wie könnte es anders sein, zu vernichten.

MOONSCAPE (LEVIATHAN Master Program)
CITYSCAPE (Landschaft 1)
GREEKSCAPE (Landschaft 2)

LEVIATHAN muß jede der drei Zonen durchqueren und innerhalb der vorgeschriebenen Zeit sämtliche feindlichen Schiffe zerstören. Wer erfolgreich ist, steigt auf zur nächsten Schwierigkeitsstufe oder nimmt die nächste Zone in Angriff.

Sie haben: einen begrenzten Treibstoffvorrat (akustische Warnsignale halten Sie auf dem laufenden), unbeschränkt viele Geschosse, 5 zähe Leben und für je 5000 Punkte ein Extraleben. Ambition und Wagemut sind unabedingbare Voraussetzung zum Erfolg! Zum Auftanken auf den Pfeilen neben den Treibstoffbehältern im CITYSCAPE landen oder die rotierenden Treibstoffwürfel (FCUBES) im All abschießen (in allen drei Landschaftszonen).

Halten Sie Ausschau nach den diagonalen grün blinkenden Pfeilen; sie weisen Sie in Richtung der Aliens, die man nicht so leicht zu fassen kriegt. Bewahren Sie Ihre 3 Smart-Bomben für Notfälle auf: damit kann man allen Feinden den Garaus machen!
(Man würde meinen, daß Smart-Bomben, die sich selbst in tausend Stücke reißen, allmählich aus der Mode kommen, aber sie gehören nun mal mit zu einem guten Bumm-Bumm Abenteuer!)

Die Uhr tickt unerbittlich: Wenn die Zeit abläuft, müssen Sie vorn anfangen. Tut uns leid!

### LEVIATHAN -LADEANLEITUNG

**Schneider**
**Kassette**
Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders.
**Diskette**
Den Ladebefehl RUN"LEVI eintippen, dann die große ENTER-Taste drücken.

**Spectrum**
LOAD"" eingeben und ENTER drücken. Dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders betätigen.

Die 128K Version verfügt über komplette musikalische Untermalung und Toneffekte auf 3 Kanälen.

### BEDIENUNG

Zum Manövrieren des Raumschiffs und zum Feuern ist der Joystick in Kombination mit den folgenden Tasten zu verwenden:

### SCHNEIDER

| | |
|---|---|
| **Q:** | Hoch |
| **A:** | Abwärts |
| **O:** | Nach links |
| **P:** | Nach rechts |
| **Leertaste** | Feuer |
| **Tab:** | Smartbombe abwerfen |
| **Return:** | Zentralmonitor |

Für eine Richtungsänderung die LEERTASTE drücken, gefolgt von Q oder A - je nach Flugrichtung.

| | |
|---|---|
| **F1:** | Moonscape laden |
| **F2:** | Cityscape laden |
| **F3:** | Greekscape laden |

| | |
|---|---|
| **F:** | Spiel anhalten/fortsetzen |
| **R:** | Spiel in Anfangszustand versetzen |

Schneider-Piloten können ihre Treibstoffvorräte aufstocken, indem sie die rotierenden Würfel in den Raumsektoren abschießen.

### SPECTRUM

| | |
|---|---|
| **A:** | Nach links |
| **S:** | Nach rechts |
| **D:** | Abwärts |
| **F:** | Hoch |
| **H:** | Anhalten/fortsetzen des Spiels |
| **J:** | Auf den Optionsbildschirm zurückkehren |
| **K:** | Auf die Titelszene zurückkehren (nur in der 128K Version) |
| **G:** | Feuer |

Für eine Richtungsänderung G drücken, gefolgt von der D- oder der F-Taste, je nach der momentanen Flugrichtung.

Für Abenteurer, die ganz wild darauf sind, Form, Farbe und Aussehen Ihrer Feinde kennenzulernen, bevor sie ihnen im Ernstfall begegnen, vermittelt der ZENTRALMONITOR zu Beginn jedes neuen Spiels einen ersten Eindruck: da gibt es doch sage und schreibe zehn verschiedene Typen von Aliens - mehr als genug, einen das Fürchten zu lernen.

## LEVIATHAN

Un jeu spatial s'inspirant de la célèbre vidéo
ZZ Top ' Rough Boy Contenant:
Des paysages défilant en diagonale vers la gauche/droite
Un vaisseau spatial LEVIATHAN entièrement manoeuvrable: il vole, il tire, il vire !
Graphiques à perspective réelle: vous serez étonné en voyant le LEVIATHAN passer derrière les périls terrestres.
Canon terrestre, machines de tir, générateurs d'éclairs et d'innombrables ennemis.
Musique remarquable et effets sonores continuels
Différents niveaux de difficulté
Programmeur: Michael Hedley
Graphiques: Richard Hare, Colin Brown, Michael Hedley, Paul Docherty und Mark Kelly
Musique et effets sonores: David Whittaker
Jeu basé sur une idée de: Philip Morris
Titre du jeu: Ralph Frumin
LEVIATHAN est une production de l'équipe ENGLISH SOFTWARE

Leviathan vous fait passer 33 secondes dans le futur, où les vidéos pops inspirent des idées folles aux gens normaux. Votre objectif (que nous allons appeler sans modestie votre mission) est de rechercher et de détruire les vaisseaux ennemis dans trois différentes zones de la planète aussi passionnantes les unes que les autres:

MOONSCAPE (Programme principal LEVIATHAN )
CITYSCAPE (Paysage 1)
GREEKSCAPE (Paysage 2)

Toutes les zones doivent être traversées et le LEVIATHAN doit détruire tous les vaisseaux ennemis dans chaque zone et ceci, dans les délais impartis. Vous pouvez ensuite sélectionner le niveau de difficulté supérieur ou essayer de traverser la zone suivante, si vous l'osez.

Vous possédez une quantité limitée de carburant (des avertissements sonores se déclenchent pour vous mettre en garde), un nombre de missiles illimité, 5 vies plus une vie supplémentaire tous les 5000 points, et vous devez avoir de la volonté pour réussir! Vous pouvez aussi vous procurer du carburant supplémentaire en atterrissant sur les flèches situées près des nacelles de carburant dans le PAYSAGE URBAIN et, dans les 3 paysages, abattre les cubes de carburant (FCUBES) qui tournent sur eux-même dans les secteurs spatiaux.

Pour vous diriger dans la bonne direction et trouver vos ennemis évasifs, suivez les flèches diagonales vertes qui clignotent. N'oubliez pas de garder 3 bombes en réserve: elles vous serviront à supprimer tous vos ennemis. (Ces bombes sont parfois trompeuses car elles explosent elles-mêmes, mais elles ont leur petit rôle à jouer dans cette brève histoire de tir spatial).

L'horloge contrôle votre jeu: si vous dépassez le délai imparti,vous devez recommencer. Désolé, mais c'est la règle.

### LEVIATHAN - CHARGEMENT

**Amstrad**
**Cassette**
Appuyez simultanément sur CTRL et la petite touche ENTER et enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone.
**Disquette**
Tapez: RUN"LEVI - puis frappez la grande touche ENTER.

**Spectrum**
Tapez LOAD"" suivi de ENTER. Puis enfoncez la touche PLAY du magnétophone.
La version 128K vous offre des effets musicaux et sonores sur 3 canaux.

### COMMANDES

Pour manoeuvrer votre vaisseau spatial et pour tirer, utilisez la manette de jeu et les touches suivantes:

### AMSTRAD

| | |
|---|---|
| **Q:** | Vers le haut |
| **A:** | Vers le bas |
| **O:** | Vers la gauche |
| **P:** | Vers la droite |
| **B.d'espac.** | Tir |
| **Tab:** | Lance une bombe |
| **Return:** | Moniteur central |

Pour changer de direction: frapper la barre d'espacement et puis les touches Q ou A (selon votre direction)

| | |
|---|---|
| **F1:** | Charger le Moonscape |
| **F2:** | Charger le Cityscape |
| **F3:** | Charger le Greekscape |

| | |
|---|---|
| **F:** | Arrêter le jeu/Continuer |
| **R:** | Recommencer le jeu |

Dans la version Amstrad pour ramasser du carburant, tirez sur les cubes qui tournent sur eux-mêmes dans les secteurs spatiaux.

### SPECTRUM

| | |
|---|---|
| **A:** | Vers la gauche |
| **S:** | Vers la droite |
| **D:** | Vers le bas |
| **F:** | Vers le haut |
| **H:** | Arrêter/continuer le jeu |
| **J:** | Rentrer sur l'écran d'options |
| **K:** | Rentrer sur l'écran titre (version 128K seulement) |
| **G:** | Pour tirer |

Pour changer de direction, appuyer sur G suivi des touches D ou F, selon la direction de votre vol.

Si vous ne pouvez attendre d'être confronté avec vos ennemis pour en connaître la forme exacte, la couleur et l'apparence, regardez le MONITEUR CENTRAL au début de chaque nouvelle partie: vous y verrez dix ennemis différents!



ENGLISH SOFTWARE
1 North Parade, Parsonage Gardens,
Manchester M3 2NH. Tel: 061-835 1358